

疾如風
徐如林
侵掠如火
不動如山

西元前403年、周威烈王23年
於古中國開啓了群雄割據之嚆始
一如群星環伺之周王朝境
百餘諸侯國自也隨乎時事變遷
至此輾轉更跌成七股彌強勢力
是矣周王朝僅存封建霸權之空殼
戰國時代由是發軔

* 根據戰國時期歷史背景，共有339位歷史人物與你共爭天下。
* 每一位人物都具有獨特的個性及情感，依其智、信、仁、勇、嚴及其統御力來左右國家的命運。
* 作戰系統採平面移動與3D作戰模式，戰情則受四季天候之影響而變化多端。
* 指令採條列式視窗系統，操作簡易。
* 支援AD-LIB卡與聲霸卡，BGM曲曲動人心弦展現出豪邁莊嚴之戰國氣氛。

炎暑熱情推出

FUJIN軟體實驗室
SLG第一炮

大宇資訊有限公司 台北市重慶北路一段67號6樓之1
TEL:(02)5597870-2 (八月以後)

國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號

雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台證字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄

軟體之星
SOFTSTAR MAGAZINE

大宇 1992.6 NO.14 贈閱

ILLUSTRATION BY RICK CHANG

WELCOME TO 羅宋學園

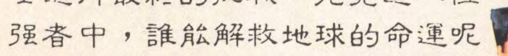
© 1992 SOFTSTAR INFORMAT

支援AdLib™音效

VIOLENT FIGHTER 激鬥戰士

VIOLENT FIGHTER 激鬬戰士

西元 2XXX年，紐約市的AMX戰略機械人研究中心主電腦因病毒侵入，導致電腦陷入瘋狂狀態。主電腦啓動了正在研發中的三具智慧型機械人，並賦予其毀滅世界的任務。
它們在大都會中肆無忌憚地破壞，當軍警派遣大軍圍勦時，卻又立即消失無蹤，令人防不勝防。頭痛萬分的政府雖向 AMX戰略中心施加壓力後，了解機械人思考傾向的科學家便針對其不服輸的個性，說服它們以一對一的對戰來決定主宰權。
戰略中心隨著又向世界各地發出鉅額獎金的英雄帖，希望能夠尋找出異能之士來抵抗它們的暴行。最後由眾多競爭者中，過濾出八位脫穎而出的勇士進行最終的挑戰。究竟這八位強者中，誰能解救地球的命運呢？





編　者　的　話

炎炎夏日漫漫暑假，遊山玩水自在逍遙當不在話下，然而這麼長的一個暑期，也不能在玩樂中就讓它給溜走了吧！好好地想一想要做些什麼有意義的計畫。

大宇資訊自六月初從美國芝加哥參加CES(消費電子）展回來後就開始著手於各項計畫。有感國外遊戲軟體發展之蓬勃，我們除了加快腳步急起直追、提昇產品水準、加强市場行銷外，更擬在美成立分支機構，以便開拓國際市場。

大宇種種的改變及努力都需要大眾的配合，尤其在今年六月新的著作權法修正案通過後，不僅對大宇今後的發展更有利，同時更能促進國內軟體工業的急速發展，不失為大眾之福。

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯／李惠萍
主　　編／丁淑姿
美術編輯／張東明
特約作家／劉陳祥・施文馮
　　　　　蔡明宏・蘇竑嶂
發行業務／辜文祺　林槍科　林強　邱豪冠
發　行　所／軟體之星雜誌社
社　　址／台北市重慶北路一段67號6F-1
電　　話／(02)5597870-2
傳　　真／(02)5584686
BBS　／(02)5597971-3
郵政劃撥／1277894-6 大宇資訊
印　刷　所／日茂製版印刷股份有限公司
地　　址／台北市大理街157號6樓
電　　話／(02)3042200-4

目　　錄

大宇季報

/編輯部

（一）

在競爭激烈的電玩界中，若想引起USER的注意，除了GAME本身要有花俏亮麗的包裝外，同時還要具有精彩富變化的內容。本公司除了對市場現況分析調查外，並將USER廣告回函中的建議與缺點加以統合彙整，針對市面現有之通病逐一改進，另將劇本朝人性化、包裝精緻化......等方向發展，準備在下一季中給USER新的口味。另外，令各位USER耳熟能詳的〞軒轅劍〞、〞七笑拳〞、〞拂曉攻擊〞、〞歡樂麻將〞、〝賭神〞及〝超級橋牌〞......等的作者蔡明宏、姚壯憲、饒瑞鈞、林嘉裕....等人也將於今年陸續退伍重回大宇陣線上再為各位USER效力，屆時希望各位USER能再予以支持與愛護。

（二）

開站迄今一年餘的大宇 BBS站深受玩家喜愛，但因目前只有三線供玩家使用，以致於使許多想上大宇 BBS站的同好們，只要手腳慢了點，就只有望螢幕興嘆的份了。有鑑於此，本公司已經向外購進兩台9600 BPS MODEM系統，近期內擬將原本的三線擴增為五線，同時將 BBS站重新規劃，使內容更多元化、專業化，屆時就可以容納更多的舊雨新知了，請大家記得告訴大家〞呷好到相報〞。

（三）

本公司在今年四月上旬所推出之『春秋爭霸傳』，因推出過程稍略緊湊，以致於市場上的風評褒貶參半。有此『慘痛教訓』後，今後將特別留意。由本公司所代理的 FUJIN軟體實驗室製作之『戰國策』，擺脫了市面上的戰略遊戲的通病，不再是光以數據來左右國家的命運，而是融入人的情感與特性、四季與天候之變化......等因素來考驗USER的戰略運用及智慧，對於一些數據專家的USER們來說，這次可要頭痛了。

（四）

熱衷於射擊遊戲的玩家相信對於 JOYMOUSE 這個名詞應該相當熟悉，二年前由本公司推出的JOYMOUSE Ⅰ 及JOYMOUSE Ⅱ 在電玩界曾刮起了一陣不小的旋風；現在本公司針對Ⅰ、Ⅱ代研究再加強其功能後準備推出第三代的JOYMOUSE。新版的JOYMOUSE不僅可以代替滑鼠、鍵盤，更可模擬標準之PC搖桿；在模擬鍵盤方面，最多可定義到15個功能鍵！功能超強、無可比擬，預定售價為NT$ 1500元左右，請大家密切注意上市日期。

（五）

最近在 BBS站上，大家應該都已經看到一封有關〞保護智慧財產權〞的敬告信函，這是在電玩界海盜猖獗已久的情形下，大宇資訊為保障本身智慧財產權益而展開的首次行動，並於六月份開始全力透過法律途徑解決，不再給一些〞海盜站〞有苟延殘喘的機會，同時希望各位USER不要在各 BBS站上隨意 UPLOAD&DOWNLOAD有版權的軟體，希望各位USER能共同達到此一共識；以洗刷海盜王國之辱名。

（六）

據報導美國知名的AD-LIB音效卡製造廠商，已於五月中旬宣告破產；這個消息對於期待 AD-LIB GOLD的USER們來說可能會有些失望了。美國AD-LIB音效卡製造廠商是因投資在預定推出的 AD-LIB GOLD卡上的開發資金過於龐大，而AD-LIB GOLD 卡卻無法與同級之音效卡相抗衡而只好走上破產一途了。

（七）

國內消費水準與高國民所得所形成之負成長在世界上來講，是眾所皆知的，而這種情形在最近已漸漸影響到電玩界了。最近由於國內的軟體公司紛紛向國外購買版權代理發行，而使得原本 1-2百元的GAME軟體爬昇至 4-6百元。同時另一知名軟體公司也因版權未獲得解決而回收市面上所售之近百餘種軟體，在電腦遊戲界造成不小的震憾。面對售價提高的遊戲軟體，很多人只有望遊戲興嘆的份了。若各位USER想玩遊戲，又不想侵犯智慧財產權的話，奉勸大家趕緊擬定暑期打工計畫，充實遊戲基金吧！

程式設計講座(十二)

迷　　宮

/劉陳祥　老師

在電腦上的GAME，迷宮的花樣真是千奇百種，可說是好玩的不得了，閣下在那險惡的「電腦魔域」立體迷宮中死了多少次呢？想不想自己寫個迷宮的GAME來樂一樂呢？在本期講座中，先介紹一個千變萬化的2D迷宮製作程式，且看程式LIST如下：

```
 START:
  SCREEN 0: CLS : COLOR 14,1
  PRINT "**************************"
  PRINT "***    THE AMAZE II    ***"
  PRINT "**************************"
  RANDOMIZE TIMER
  DO
    COLOR 11,0: LOCATE 5,1
    INPUT "* How many paths wide:", WIDE
    IF WIDE > 0 AND WIDE < 320 THEN EXIT DO
    COLOR 12, 0: PRINT "* Valid range is 1 to 319"
    BEEP
  LOOP
  DO
    LOCATE 6, 1: PRINT STRING$(40, 32): COLOR 11, 0
    INPUT "* How many paths high:", HIGH
    IF HIGH > 0 AND HIGH < 240 THEN EXIT DO
    COLOR 12, 0: PRINT "* Valid range is 1 to 239"
    BEEP
  LOOP
  WINC = 640 \ (WIDE + 1)
  HINC = 480 \ (HIGH + 1)
  SCREEN 12: COL = INT(RND * 6) + 9
  LINE (0,0)-(WIDE * WINC, HIGH * HINC), 15, B
  COUNT = WIDE * HIGH
  FOR I = 0 TO COUNT
        PTR = (PTR + 997) MOD COUNT
        X = INT(PTR / HIGH)
        Y = PTR - X * HIGH
        X = X *  WINC
        Y = Y * HINC
        IF POINT(X, Y) THEN GOTO LABEL5
        DIR = INT(4 * RND + 1)
        DIR2 = DIR
 LABEL1:DIR = DIR MOD 4 + 1
        XN = ((DIR = 1) - (DIR = 3)) * WINC + X
        YN = ((DIR = 2) - (DIR = 4)) * HINC + Y
        IF POINT(XN, YN) = 0 THEN GOTO LABEL3
        LINE (X, Y)-(XN, YN), COL
 LABEL2:DIR = INT(4 * RND + 1)
        FOR K = 1 TO 4
          DIR = DIR MOD 4 + 1
          XN = ((DIR = 1) - (DIR = 3)) * WINC + X
          YN = ((DIR = 2) - (DIR = 4)) * HINC + Y
          IF POINT(XN, YN) THEN GOTO LABEL4
          LINE (X, Y)-(XN, YN), COL
               X = XN
               Y = YN
          GOTO LABEL2
```



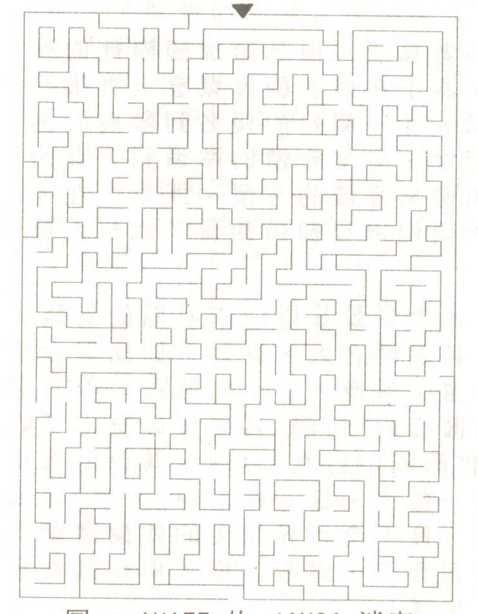
```
 LABEL3:IF DIR <> DIR2 THEN GOTO LABEL1
               X = XN
               Y = YN
          GOTO LABEL1
 LABEL4:NEXT K
 LABEL5:NEXT I
          Y = (HIGH \ 2) * HINC
          LINE (0, Y)-(0, Y + HINC),0
          LINE (WIDE * WINC, Y)-(WIDE * WINC, Y + HINC), 0
          K$ = INPUT$(1)
 GOTO START
```

以上的程式是用QUICK BASIC 寫的，其所使用到的變數代表意義如下：

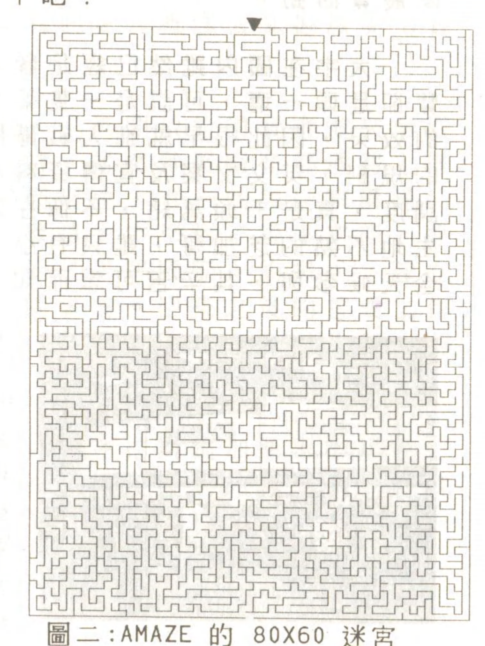
- WIDE :迷宮縱向的路徑數。
- HIGH :迷宮橫向的路徑數。
- WINC :縱向路徑的寬度。
- HINC :橫向路徑的寬度。
- COUNT:迷宮縱橫方向路徑數之乘積，即程式迴圈內所繪隔間牆壁之總數。
- PTR :X,Y坐標之引數。
- XN,YN:迷宮牆之一端點座標。
- COL :畫牆之顏色碼。

在程式中使用到遞迴的程式結構，並以POINT(X,Y),POINT(XN,YN)做位元測試，以決定牆的路徑是否仍有延伸之空間，程式中的LABEL1與LABEL2中的DIR變數乃為牆的延伸方向；(XN，YN)座標點之取得方式頗俱技巧，就讓您好好的玩味一番吧！

以下是兩張迷宮作品分別是 40X30 與 80X60；最大的迷宮可達320X240；駭死人了！想玩嗎？試一下吧！



圖一:AMAZE 的 40X30 迷宮



圖二:AMAZE 的 80X60 迷宮

芝加哥CES參展記實

/小李

在國內不斷的有新的公司或團體投入中文 PC GAME的創作領域之時，成立四年的大宇資訊決定將觸角伸往國外，在今年 5月28-31 日參加在美國芝加哥舉行的ＣＥＳ（消費電子展）。這是國內第一次有資訊業者以 PC GAME的軟體參加國際性的展覽，而此次也是ＣＥＳ除買家、業界人士以外，第一次開放給一般消費者參觀，參觀人數空前壯觀，大宇資訊就在此以兩個攤位的空間展開了第一次的國際展覽活動。



大宇在國內雖然已經是參展的老兵了，但是參加國際性的展覽卻是頭一遭，可說是一隻菜鳥。為了在這次的展覽會上有很好的效果，因此很早就進入戰備狀態，從一開始的報名到參展設施的規劃，英文文案及宣傳資料的擬定，英文軟體的準備到人員的調度，真是千頭萬緒，不像在國內參展那樣的方便，所以，在人生地不熟的芝加哥，雖只有小小的兩個攤位卻仍動員了六位人員全天候參與，其辛苦可想而知。



本次ＣＥＳ跟GAME有關的展覽項目，其規模之大，從以下的簡單介紹中可讓你想像一下；整個跟GAME有關係的攤位約600個，其中任天堂占了約300個而SEGA約有150個，其他的攤位才由一些美、日、歐、中(大宇)等國使用，幾乎全世界知名的軟硬體廠商全都到齊了，場面之盛大與熱鬧真足另人驚嘆！

大宇資訊本次共準備了雷射坦克、爆笑出擊、激鬥戰士及驚魂妙妙塔等四個GAME及大宇搖桿卡第三代(大宇多功能搖桿卡)在會場展示，成日不斷地有來自世界各地之買家、代理商們洽談各地之代理、經銷業務，也有很多國外軟體公司希望大宇能在台灣或亞洲地區代理銷售他們的軟體......等，讓我們六位工作人員除了展示、解說、洽談、登錄資料外，又要抽空去看其他公司所展示的產品並收集資料，真是忙的不亦樂乎，但卻忙得很快樂，很有成就感。

在展示期間，有很多買家了解我們是從台灣來的都覺得很驚訝，他們沒想到台灣也能做出這樣水準的產品，尤其我們所設計的風格不同於歐美的遊戲，更是讓他們感到很新鮮，甚至有一些歐、美、日跟GAME有關的媒體及商業週刊都希望我們提供一些資料讓他們報導，真是讓我們感動不已。從第三天中午起，大會開放給消費者進來參觀後，很多玩家不斷地到我們的攤位前看我們所展示的GAME和JOYMOUSE，並且提出了很多寶貴的意見給我們參考，讓我們有機會直接面對面的與美國的玩家接觸，真正了解他們的需求與品味，也使我們更有概念去掌握歐美消費者的需要。



一連串的展覽過程真的是很累，尤其開放給消費者進來參觀的第一天，展覽時間更長達12個小時，雖然參展廠商都埋怨主辦單位把時間定得太長了，但是對我們來說，有一個與玩家溝通的機會也是很難得。總之，這一次展覽讓大宇學到了很多東西。除了參展本身的準備工作外，更重要的是了解國際上的需求，建立國際行銷通路不再是那麼無法掌握的事情。回來之後的首要工作即是規劃出更好的產品以行銷國際，打響中國人在GAME軟體上的設計實力。

我們也決定參加明年 1月7日-10日在拉斯維加斯舉辦規模更大的冬季ＣＥＳ，相信有半年時間的準備及此次的經驗，到時將有更好的表現，證明中國人也能在GAME的領域裡在國際上佔有一片天地。

破壞神傳說開發秘辛



日期：81年5月28日
時間：下午五時二十三分
地點：大宇工作室二樓
人物：破壞神傳說工作小組
施文馮－－程式設計師。（以下簡稱施）
鮑弘修－－劇本企畫。（以下簡稱鮑）
蘇竑嶂－－音樂製作。（以下簡稱大蘇）
蘇威任－－內容編排。（以下簡稱小蘇）

上述四位舉足輕重的人物平日是無法共聚一室的，不過為了讓各位USER們對破壞神遊戲的開發過程有更透徹的瞭解，筆者乃利用一大堆漫畫將這群人引誘至密室反鎖，才有這篇特稿產生；所以各位USER看完後請勿輕易丟掉，要視為珍寶廣為流傳，這樣才對得起我......（嗚......荷包都空了，漫畫租價該降了......）。

筆者：『請教各位一下，當初為什麼會想到要寫出破壞神傳說這個遊戲？』

大蘇：『聽說當初某人好像是要發展動作遊戲。』

鮑：『聽說蠻堅持的！』（至此施大長老已臉色發綠了）

施：『當初是看到上帝也抓狂的模擬遊戲，然後就想到其它的遊戲是否也能用此方法來寫，例如說 RPG之類的東西......那時想是有想到，但是以前從未接觸過，而且很多朋友也跟我說 RPG這東西很大，不要輕易去嘗試，所以當初寫的構想是以益智方面的動作遊戲去發展，後來寫出來才發現畫面太小，因為畫面是7X7的，所以會造成視界太小，只要稍一移動陷阱馬上就出現，接著摔死。另外螢幕的速度太慢，無法適合動作類遊戲，--反正就是不適合動作遊戲，一方面又受不了 RPG 的誘惑，那時蔡明宏的軒轅劍愈賣愈好，實在是受不了刺激；於是在心動不如馬上行動的情形下有了寫〞破壞神傳說〞的意願。』

記者：『剛提到受不了軒轅劍銷路好的刺激，這是主要原因嗎？』

施：『大家都知道我以前連RPG都沒玩過，直到有一天我玩RPG GAME時，才發現這種解謎和戰鬥的遊戲實在太棒了，令我無法抗拒它的誘惑，才有此念頭，但受軒轅劍的刺激影響也是不小。』

記者：『那劇本方面的資料來源及構想，剛開始是從哪方面著手的？』

施：『剛開始都不知道如何下手寫，後來出現了〞鮑〞這個人，劇本才有了著落，但現在各位所見到的GAME和鮑當初交給我的劇本根本就是兩碼子事......（阿鮑已開始找尋菜刀）因為......因為......』

鮑：『哎～算了！當初和施討論後原本是要做小型的 RPG，因為是第一次寫，於是有了〞反傳統 RPG〞的構想，做有諷刺〞勇者〞的味道。像一般傳統 RPG都是勇者殺惡龍、殺魔王，然後救回美人之類的故事，但我把一個小偷描述成偉人，把勇士變成小丑......結果，當我看到GAME時卻......哎！生米已成熟飯了，實在是太......』

施：『沒辦法，鮑劇本一寫完就接到徵召去吃饅頭了；而且劇本是用小說方式撰寫，有時都不知道如何用電腦表達出來，又不能等到他久久回來一次，只好自己修改了。嗚～阿鮑～我太對不起你了......嗚～你死的太......哇！我又說錯話了......。』

（記者正目睹高雄中油大林蒲暴力事件外傳）

記者：『那當初從策畫到製作大概花了多少的時間？』

施：『從事前準備到試作大概四個月吧。』

記者：『程式設計部份！？』

施：『對！當初都在往益智類方向發展，試探其可行性，但實在是無法發展就改成 RPG模式，且當時是用16色來表現，美工對此也有相當成見，於是就改為256色模式，等實際開始工作後已經是四個月後了。』

記者：『那劇本部份呢？』

鮑：『從施打算寫 RPG開始，劇本就開始寫了，大概花了兩個月的時間就完成了。因為是第一次寫 RPG的劇本，所以就用了很多傳統RPG GAME裡沒嘗試過的模式去寫，但是劇本完成時自己的兵單也來了，所以事後就發生了......（施突然手成十字狀準備接招狀）。』

施：『就是如此，所以中途經協商後決定找小蘇接手同我修改，才有今日的〞破壞神傳說〞。』

記者：『小蘇接手後，有碰到什麼問題？或是要申冤的？』

小蘇：『這個嘛......我可以說嗎？（另兩人手持椅子說：『可以』）當初接手時是負責設計地圖及人物對話部份，且光是編排地圖就相當使人抓狂......奉勸各位有志編寫 RPG的程式設計師們，先請到人幫你編排地圖後，再有繼續寫下去的念頭。而且程式設計師一定要把TOOLS寫的〞好一點〞，不要三不五時的就當！當！當！，使編排地圖者幼小的心靈受到傷害，就像我一樣......（眾人均將TEA TIME點心全數吐出）』

記者：『談到地圖，破壞神傳說的3D捲軸表現方式和市面上一般 RPG平面捲軸方式相差甚鉅，當初為何有此構想？』

施：『有一次玩『諸神紀世』（又名上帝也抓狂）時，突然想到如果把它的表現模式用來寫 RPG，這樣比傳統捲軸畫面會更有立體感，USER不會有在一張紙上玩GAME的感覺。』

記者：『那在製作方面有什麼問題？』

小蘇：『有啊，像是與美工的配合，以及劇中人物對話的搭配等，必須考慮到劇情的前後因果關係，不能讓USER有上劇不接下劇的感覺......不過最令我感到不解的是在米費城裡有位女士不肯說話......據聞是某程式設計師特意將她設定為啞巴的關係。』『另外，就是米費城那個100X50的(原先是100X100) 地圖，還是用立體元素拼的，簡直就快拿刀砍人了（上市後玩家還是嫌小）！上市前還夥同林倉安（另一位測試人員）及施苦戰兩晝夜，去抓那滿天亂飛的大小 BUG，結果......你看那 BUG在天上飛，飛來飛去就是抓不到....（請用張洪量美麗的花蝴蝶當背景音樂）有此慘痛教訓後，已決定：如果BUG抓不乾淨,決不上市！並以此為本小組的『最高指導原則』！

（此時其它組員都在打呵欠了）

記者：『......那音樂部份可否談一下？』

大蘇：『當初接觸音樂都是中國傳統音樂，而破壞神傳說是第一次嘗試寫西洋音樂，所以蠻頭大的(註:大蘇人高馬大,頭原本就已經夠大的)，直到有一天半夜大概三點左右，突然靈感一來就爬起來寫了開頭動畫序曲部份，後來風格就朝這方面一直寫下去了；途中有碰到許多困難，幸好有程式設計及其他人的協助，才得以順利完成。』

小蘇：『據聞就是這個DEMO的動畫及音樂，才騙到如此高的銷售成績！可見大蘇的音樂加上郭炳宏的動畫威力是何等強悍！請各位USER期待他倆再度聯手的『軒轅劍－第二章』！（語畢眾人皆跌下椅子，復又群起圍毆這吃裡扒外的〝內賊〞）』

記者：『在這邊有否要回覆一些USER回函中較多人提及的問題？』

施　：『首先關於這個練功問題嘛......（眾人皆大笑）當初把怪物等級設定太高是因為第一次寫 RPG的關係，所以不算是個大問題，最大的問題是原先所找的測試人員功力都太高深,兩三個小時就破關。天啊！一個 NEW GAME在這麼短的時間內就破關了，真的很誇張，而且在修改敵人強度時詢問測試人員難易程度如何，他們都說剛好而已，所以很多人老是碰到〝超強怪物〞實在是設計疏忽，下次會好好改進。』

小蘇：『另有人提到畫面格局太小，是因為當初考慮到程式執行速度問題，如果放大的話，速度勢必會相對的減慢；而且當初的繪圖技巧並未達到現今的水準，這些都是使格局受到限制的因素。』

記者：『你覺得公司的遊戲應朝哪方面發展？』

小蘇：『會儘量以方便玩家及高品質為目標，遊戲類型也將朝多元化發展，畢竟除了玩 RPG的USER外，其它類型遊戲的愛好者也不在少數。而故事內容方面也將嘗試製作富選擇性的多線發展，以吸引更多的USER。』

記者：『好！訪問到這邊也差不多了,感謝各位能在百忙之中予以小弟訪問，謝謝各位。（大家未等記者講完就已各抱一堆漫畫書作鳥獸散了）』

印刷便利屋與抓圖獵人之相互應用

印刷便利屋是一套簡易的自助排版印表軟體，很多人都利用它來印製賀卡、海報、月曆、週曆等。儘管印刷便利屋本身已提供很多的應用圖形，且可用滑鼠作基本繪圖及編排之功能，但仍不斷接到使用者的要求，希望能夠提供更多可使用的圖形，為了讓大家能夠選擇自己所喜愛的圖形在印刷便利屋中使用，在此我們介紹你使用大宇資訊出版的「抓圖獵人」，有了它，即可將用其他專門之繪圖軟體所產生之圖形抓下來於印刷便利屋中使用。

印刷便利屋的螢幕顯示模態是MGA及EGA，因此我們必須抓取EGA 16色或MGA之圖形才能供印刷便利屋之系統使用；如果你所使用的是VGA卡，請利用卡上所附之螢幕轉換程式將模態改為EGA或MGA，再執行抓圖獵人。

首先，執行抓圖獵人程式，執行後本系統即常駐在記憶體中，接著可以拿一個你喜歡的遊戲來執行，在看到你所喜歡的畫面時，立即按下觸發鍵，螢幕即會出現一方框，供你抓取你所要的圖形，亦可利用步進執行的功能，一點一點執行到你欲取之畫面。由於印刷便利屋的圖形檔有.108、.PCX及.SHP三種，因此在你抓取圖形時，有幾點事情要注意：

(1) .108之檔案，只能抓取格式大小為640 X 108之圖形,為了確定你所抓的圖形大小沒錯，你可按U鍵,其可顯示目前方框所在之圖形的座標，以判斷圖之大小。例如：目前所出現的座標為(000,036-380,069)，380-000+1=381，069-036+1=34，經由以上的算式我們可以知道，圖形大小只有381 X 34,故我們必須將它調整到(000,036-639,143)才可以使用。好！我們已經調整好了，接下來按N,即會出現一三角形，請輸入延伸檔名為.108檔名,按S鍵即存起來。這個檔案你已可以直接放入硬碟底下所屬之DIY2子目錄底下的BANNER子目錄中,以便於日後可以使用。(EGA 16色不須存DAC檔)

(2) .PCX之檔案,其圖形大小是640 X 350,故在將圖形依上述之方法儲存後，還要利用抓圖獵人所附之HUNPCX檔將你所抓之圖形轉為.PCX檔，然後將此檔案放入硬碟底下所屬之DIY2子目錄底下之PIC子目錄下。

(3) .SHP之檔案，PRINT MASTER中有一個GRAPHIC EDITOR（編輯圖形）的功能，只要將在此系統下所繪之圖形存下，然後放在硬碟底下之DIY2底下之PIC子目錄即可。

好了！現在你可以動手抓取自所己所喜歡的圖形了。

雙　向　道

東向西向雙向道　東問西問隨你問

看官放馬過來　小弟接招候教

Q：大宇搖桿是否要出新版本，能否舊換新？(台北　王泰元)

A：是的。大宇搖桿從第一代開始，即不斷地在加強新的功能，本公司這次匯集了很多USER的意見，全力研究，預計將在八月份推出第三代搖桿卡。新的大宇多功能搖桿卡，具備高相容度的JOYSTICK,KEYBOARD,MOUSE等功能，可讓你在多數的程式中執行。在模擬 JOYSTICK時可調連發及阻值,模擬MOUSE時可調連發及移動值,而在模擬KEYBOARD時4方向可設11鍵,八方向可達 15鍵(超任搖桿更可達16鍵之多)，且每個鍵均可單獨設連發與否。其他功能如：所附搖桿可選擇反向操作（方便慣用左手的使用者）、可在WINDOWS上執行等,都是全新設計，相信會成為玩家玩GAME時的標準配備。

至於玩家已有 JOYMOUSE第一代或第二代者,大宇當然會提供一個升級的辦法,至於如何升級,將於上市時公佈辦法，到時歡迎有第一、二代之玩家向大宇查詢即可。

Q：遊戲中或結束後為何無法回到DOS？(基隆　簡志雄)

A：有些玩家指出，有時玩GAME中或結束後要回到DOS中執行 DOS的功能,但往往沒有提供此類功能或雖回到 DOS卻無法正常執行其作用，實在很不方便。這是因為一般的商用或應用軟體多用高階語言設計，且通常多只用到 DOS或 BIOS的基本指令，故當它們回到DOS中仍可正常執行。但GAME為求效果，多以低階的組合語言設計,且常呼叫 BIOS的特殊功能，常會改變PC內部的各種暫存器值或一些 DOS常式，因此若跳回 DOS當然也可以，但卻無法保證能再順利執行其他軟體，還是建議你關機重新RUN比較保險。

Q：能否改成密封包裝以保護磁片？(台北　王忠民)

A：關於改變包裝方面已在規畫中，且為了配合環保要求，考慮以紙製品為主要包裝材料，相信很快的玩家就能看到全新且更好的大宇產品新包裝。

Q：ＢＢＳ有大宇的軟體怎麼辦？(台北　林嘉宏)

A：很感謝你的關心，也謝謝你通知我們那個ＢＢＳ站的資料，在現在各界都極重視智慧財產權的情勢下，仍有那麼多的ＢＢＳ站放有大宇有著作權的軟體，此情形實在是不容它再存在了，因此本公司決定要大舉取締放有大宇軟體的ＢＢＳ站，本公司將有一連串的措施以保護自己的智慧財產權，且堅持一但進入法律程序決不徹回（事實上某些狀況已非告訴乃論，而變為公訴罪也無法徹回了，且幾乎一定要坐六個月以上的牢）因此希望所有的ＢＢＳ站都能自我管理，也希望各位玩家若發現有ＢＢＳ站上放有大宇的軟體時能通知我們，謝謝。

Q：為何印刷便利屋在輸入中文字時無法輸入如標點符號、空白鍵等之英數模式？(桃園　江尚賓)

A：印刷便利屋在輸入文字之功能下，F1為切換中文或英數模式，而空白鍵及標點符號等都是屬於英數模態，故想輸入空白鍵或英數字時，只要按一下F1鍵作切換即可。

Q：使用印刷便利屋時，確定中文路徑已設好無誤，為什麼還出現ERR #1(找不到中文字形)?(中和　吳鼎祥)

A：既然你的中文路徑確定沒有設錯，那另一可能的原因就是CONFIG.SYS檔案的問題,請在硬碟的根目錄下鍵入TYPE CONFIG.SYS按一下ENTER,即可看到CONFIG.SYS檔案的內容，請檢查FILES是否有設20以上,如果沒有，請參考 DOS之參考手冊修改其內容就不會有問題了。

Q：使用紫微斷訣時,所出現的命盤其表格大小不正確,請問該如何調整？(彰化　張維義)

A：由於各種中文系統之螢幕解析度或多或少都有差異，所以命盤所顯現的繪圖座標也就不盡相同。本紫微斷訣系統雖原本就有提供使用者自行調整繪圖座標的功能，但因為不是線上修改，故使用起來並不是很好用。在此,作者提供了一個SETXY.EXE的程式,供使用者線上修改,只要你一執行SETXY.EXE這個檔案,螢幕即會出現一命盤供你修改座標。如果你在使用紫微斷訣上有以上的問題，請直接與大宇資訊聯絡。

由於電信局之機房預定於81年8月間擴充完成，屆時,本公司之電話將納入新的交換系統,故電話及傳真都將改為新號碼,敬請各位從８月１日起改撥以下之號碼：

ＴＥＬ：（０２）５５９７８７０－２（自動跳號）
ＦＡＸ：（０２）５５８４６８６
ＢＢＳ：（０２）５５９７９７１－３（2400 BPS 自動跳號）

大 宇 產 品 目 錄

編號	品名	簡述	顯示幕	音效	價格
G0001	滅	雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄	MGA		400
G0002	魔術拼圖	打敗拼圖帝國救出愛利亞女王	MGA		220
G0003	逆襲	6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系	MGA		220
G0004	幻魔傳說	幻魔傳說引你進入神幻、奇幻、變幻的世界	MGA		300
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA		480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA		280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA		250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同牌技	EGA MGA		250
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲,可1-8人同樂	MGA		250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA		250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末,中國戰區展開全面反攻,加油吧！	VGA EGA MGA		300
G0013	RS－2	横捲軸射擊遊戲,關關精彩,超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0017	歡樂麻將	彩色版13張麻將，多位對手任你選擇	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	380
G0018	軒轅劍	中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	350
G0019	超級橋牌	AI高強的超級橋牌VS橋牌高手的你？能否過關	EGA MGA		250
G0020	決戰麻將	正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足	VGA EGA MGA		350
G0021	拱豬	七海的盡頭有一個拱豬島島上住著四隻豬么..	VGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0022	最後武力	以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	330
G0023	破壞神傳說	突破傳統的3D式RPG,完全立體的造型	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0024	電腦魔域	迷宮樣的IC世界,藏著許多難解的秘密	VGA	聲霸卡	300
G0025	雷射坦克	256色平面射擊遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0026	春秋爭霸傳	24項指令50種動作500個人物的戰略模擬遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	390
G0027	羅宋學園	羅宋13張，共分學園、對戰、教學三種模式	VGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	360
G0028	激鬥戰士	擁有精心設計之八大角色的動作型遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	
G0029	戰國策	分平面及3D作戰系統，指令採條列式視窗系統	EGA	聲霸卡 AD-LIB	
G0030	魔異入侵	內容横跨神魔人三界的冒險遊戲，共三章節	VGA	聲霸卡 AD-LIB	
G0031	爆笑出擊	詼諧有趣的射擊遊戲，採大量劇情動畫	VGA	聲霸卡 AD-LIB	

編號	品名	簡述	顯示幕	價格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖SHOW	EGA MGA CGA	180
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型)	MGA	480
U0004	CAD魔術師Ⅱ	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0006	抓圖獵人	玩家及程式設計師級USER的好幫手，幾乎螢幕看得到的圖都可抓	VGA EGA MGA CGA	240
U0007	樸克占卜	第一套中文的紙牌占卜，共分一般樸克牌算命及吉普賽魔牌算命	VGA EGA	270
U0008	印刷便利屋	個人文具印表程式之最佳選擇!支援高低階多種彩色黑白印表機	VGA EGA MGA	390
U0009	紫微斷訣	第一套使用者可以自己定義編輯之算命軟體	VGA EGA MGA	450
F0001	孔明占星斗數	人生無常，禍福難料，太極門五術系列全集共20套。全部以白話文解說，內容詳細精闢，幫你掌握先機，預知未來。	VGA EGA MGA	540
F0002	飛蝠秘術論命		VGA EGA MGA	540

編號	品名	簡述	價格
TY003	大宇多功能搖桿卡	數位式設計，模擬鍵盤、滑鼠、搖桿玩GAME穩定方便無比	1500

魔異入侵

西元1066年哈雷慧星接近地球，威廉王入侵了英格蘭。

西元1466年哈雷重現，土耳其攻佔了君士坦丁堡,造成歐洲基督教大恐慌。

西元1910年哈雷再次接近地球、科學家確定含氰的慧尾氣流將掃過地表，造成全球恐慌......爾後第一次世界大戰爆發。

西元2062年哈雷再度接近地球；這次....

遊戲特色：

- ☆ 遊戲內容橫跨神、魔、人三界分為三個章節。
- ☆ 在虛幻飄渺的神界中、黑暗邪惡魔界，以及貪婪自私的人界中，擅用智慧及求生本能，才能達成最終任務。
- ☆ 精緻細膩富變化之場景設計，令你有深入其境之感。
- ☆ 耗時年餘精心策劃,登場人物多達120餘名。
- ☆ 峰迴路轉的劇情及結構逼真的動畫，令你回味無窮。
- ☆ 支援AD-LIB音效卡及聲霸卡等音效設備。

魔異入侵

第一章

游岫受命報導技工神秘失蹤事件，無意中發現下水道的變種人，得其助能進入覆蓋著神秘面紗的黃金塔，並得知技工們原來是受召來建造一神秘機器，在黃金塔內部見到此機器設計人—陳文峰，原來這是控制思想的機器，於是夥同大家幫忙，找出神秘統治者—科王，並毀去機器，可是沒想到科王原來是一惡魔，游岫在其同事小林犧牲性命的情況下，慌忙逃至龍石公園，此時龍石大放光明從中迸出了一隻巨龍，但似乎有些不敵，游岫一看破裂的龍石之中有一副弓，於是拉弓一射,惡魔被擊散,巨龍騰空而去，而此地人與變種人和諧的重新為了建設都市而努力，游岫突然身影漸漸消失......

第二章

有修終於具神格了，第一次前往人間降雨,回來發現光明界呈[illegible]，乃得知因光明界之主[illegible]被[illegible]封著,於是進入黑暗界,欲求希摩神幫助，中途得知希摩神為假冒的於是經過重重考驗取得了定魔珠救回真希魔神，使光明界再次恢復了原狀，但得知魔物現又藏在光明界中，於是費盡辛苦湊齊五神器，並取得元皇神箭但此箭須灌入一神之所有神力,於是有修失了神力,換了和平,成了凡人墜入到人間！

第三章

游岫在知道其前生宿命後，進入惡魔墜入之魔界，唯此時魔界眾統治者各自為政,先取得他們的共識,共同對抗，但其中風，冰二國呈交戰狀，先找第三勢力—獸王解決之，再幫地國完成任務，幫火國人民除暴君，最後到天空國則挽救即將毀滅天空城，然後聚齊五國的五寶珠於石碑上，解開光明的封印寶物，進入魔王所在,消滅之。







